

PENERAPAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR

Nur Azizah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (e-mail: azizah.myariezah@gmail.com)

Julianto

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya Abstrak

Abstrak: Pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Lemahputro I Sidoarjo masih bersifat konvensional yang diberikan dengan metode ceramah dan penggunaan media masih jarang sekali digunakan. Oleh sebab itu, peneliti menawarkan solusi dengan menerapkan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, serta mendeskripsikan respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media monopoli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 9% dari 83% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 11% dari 79% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 22% dari 73% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Respon siswa juga mengalami peningkatan sebesar 8% dari 77% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka disarankan agar guru menerapkan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : media monopoli, hasil belajar, Ilmu Pengetahuan Alam.

Abstract: Natural Sciences learning implementation in SDN Lemahputro I Sidoarjo still conventional given the lecture method and the use of media is still rarely used. Therefore, the researchers offered a solution by applying the monopoly media to improve student learning outcomes and motivate students to learn better. This research purpose to describe the activities of teachers and students in learning, improve student learning outcomes, as well as describing the response of students after participating in learning by applying monopoly media. The results showed that the observation of teacher activity increased by 9% from 83% in the first cycle to 92% in the second cycle. The observation of student activity increased by 11% from 79% in the first cycle to 90% in the second cycle. Learning outcomes of students has increased 22% from 73% in the first cycle to 90% in the second cycle. Student responses also increased by 8% from 77% in the first cycle to 85% in the second cycle. Based on these results, it is recommended that teachers use media monopoly to improve student learning outcomes.

Keywords: monopoly media, learning outcomes, Natural Sciences.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan adalah ilmu yang sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik agar peserta didik lebih memahami dirinya dan lingkungan sekitarnya dengan baik. Ilmu Pengetahuan Alam berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. (Depdiknas, 2006:484).

Proses dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas bukan hanya untuk menghasilkan perpustakaan hidup untuk suatu subjek keilmuan, tetapi juga untuk

melatih siswa berpikir secara kritis untuk dirinya, mempertimbangkan hal-hal yang ada di sekelilingnya, dan berpartisipasi aktif dalam proses mendapatkan pengetahuan (Bruner dalam Sapriati dkk, 2009:1.27).

Sehingga, dalam aplikasinya, guru harus mampu memberikan motivasi yang baik agar siswa menjadi lebih semangat untuk belajar dan lebih terangsang untuk menemukan hal-hal baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya. Tujuan-tujuan pembelajaran juga harus jelas dan tepat agar pembelajaran dapat berhasil seperti yang diharapkan. Selain itu, kemampuan guru dalam mengarahkan perhatian, merangsang ingatan, menyediakan bimbingan, meningkatkan retensi,

membantu transfer belajar dan memberikan umpan balik juga sangat mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran juga menunjang keberhasilan pembelajaran IPA, karena media pembelajaran dapat digunakan untuk mempermudah transfer pengetahuan dan agar pembelajaran lebih menyenangkan karena dengan penggunaan media pembelajaran akan membantu menarik perhatian peserta didik terhadap bahan pelajaran yang dipelajari yang jika diperhatikan secara terus menerus akan menimbulkan minat yang diikuti rasa senang.

Kenyataan yang ada di lapangan, yaitu di SDN Lemah Putro 1 Sidoarjo. Hasil observasi yang dilakukan pada hari Sabtu tanggal 3 November 2012 melalui diskusi antara guru kelas dengan peneliti. Menurut guru kelas IV SDN Lemah Putro 1 Sidoarjo, salah satu masalah yang terjadi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah kemampuan siswa untuk memahami materi yang masih rendah sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, dikarenakan mayoritas siswa masih menganggap belajar Ilmu Pengetahuan Alam itu susah dan kurang menyenangkan. Guru juga masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, penyampaian penjelasan dari guru kurang begitu jelas karena tidak didampingi dengan media pembelajaran yang relevan, bahasa yang digunakan guru pun masih kurang dapat dipahami oleh siswa, sehingga kurang terjalannya komunikasi yang efektif antara guru dan siswa dan kurang difasilitasi interaksi antar siswa.

Berdasarkan kondisi di atas, peneliti tertarik untuk berkolaborasi dengan guru kelas IV untuk melakukan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk memperbaiki hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV SDN Lemah Putro 1 Sidoarjo dalam materi hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan. Tindakan yang akan dilakukan adalah meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui media monopoli.

Dengan penggunaan monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya dalam materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungannya, diharapkan ada peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa, serta proses transfer pengetahuan akan lebih mudah dan pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui media monopoli, bagaimana respon siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui media monopoli, dan bagaimanakah hasil belajar siswa dengan

menerapkan media monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Melihat hambatan yang ada di lapangan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan lebih banyak disebabkan oleh pembelajaran yang kurang mengena pada diri siswa dan tidak digunakannya media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran siswa. Atas dasar tersebut, peneliti berasumsi bahwa guru perlu menggunakan media yang tepat untuk mempermudah memberi pemahaman pada siswa. Dengan demikian peneliti mencoba untuk menawarkan media yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya dalam materi hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan. Media tersebut adalah Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Permainan Monopoli. Bentuk kegiatannya adalah berupa penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV SDN Lemah Putro 1 Sidoarjo.

Hipotesis tindakan yang digunakan adalah “Jika pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dilakukan melalui permainan monopoli, maka hasil belajar siswa akan menjadi lebih meningkat.”

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa dalam meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui media monopoli, mendeskripsikan respon siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui media monopoli, dan mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menerapkan media monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan guru tentang media-media pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang menyenangkan di dalam kelas, bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, dan bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi bahan contoh pembelajaran yang dapat dikembangkan di sekolah.

Dalam penelitian ini, pemberian batasan masalah perlu dilakukan untuk memberikan batasan pada permasalahan yang sedang diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dibatasi pada materi hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan dan menjelaskan dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan, subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Lemah Putro 1 Sidoarjo, media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media monopoli khusus yang telah dimodifikasi sesuai materi, dan penggunaan media monopoli khusus yang telah dimodifikasi sesuai materi

adalah untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Agar tidak terjadi ambiguitas dalam penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan kata kunci yang peneliti maksudkan dalam penelitian ini, yaitu media monopoli adalah media yang dikemas dalam bentuk permainan yang dimainkan oleh 2-4 siswa dengan modifikasi yang disesuaikan dengan konsep materi yang diajarkan, yaitu materi hubungan sumber daya alam dan lingkungannya serta dampak pengambilan sumber daya alam dengan lingkungan. Dalam monopoli yang dimaksudkan, terdapat 1 kotak persegi yang dikelilinginya terdapat gambar-gambar sumber daya alam yang terdapat di kota-kota besar di Indonesia, 1 set uang mainan pecahan rupiah, 1 set kartu pengetahuan umum, 1 set kartu kesempatan, 1 set dadu, 1 set rumah dan hotel mainan, 1 set pioner, dan 1 set peraturan mainan yang dimodifikasi.

Hasil belajar adalah seperangkat pengetahuan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran yang berupa perubahan perilaku, pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar yang diharapkan mampu diperoleh oleh siswa setelah proses belajar mengajar selesai adalah kemampuan kognitif berupa kemampuan menyebutkan dan menjelaskan (mengingat/C1), mengklasifikasi (memahami/C2), menganalisis (menganalisis/C4), membandingkan (mengevaluasi/C5) dan merencanakan (menciptakan/C6) (Taksonomi Bloom Ranah Kognitif Hasil Revisi Anderson dan Krathwohl dalam Supratiknya, 2012:10).

Standar kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah : 11. Memahami hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

Kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah : 11.1 Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan dan 11.2 Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau *science* secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu tentang alam ini, mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya (Julianto, dkk, 2011: 2). Menurut Sulistyorini (2007: 9 dalam Julianto dkk, 2011:2) pada hakikatnya, IPA dapat dipandang dari segi produk, proses, dan dari segi pengembangan sikap.

Proses pembelajaran IPA harus menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung pada peserta didik untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar, yang ada akhirnya mereka menemukan sendiri konsep materi pelajaran yang sedang dipelajarinya (Julianto, dkk. 2011:4).

Media pada hakikatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran

(Briggs (1977) dalam Anitah, Sri. 2010:4). Media membantu peserta didik memahami materi atau pengetahuan yang sedang diberikan dan mempermudah pemberi materi dalam menyampaikan materi yang diberikan kepada peserta didiknya.

Dalam perkembangannya, media pembelajaran memiliki beberapa jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia.

Dengan bermain, seorang anak dapat mengembangkan berbagai hal, yakni belajar membuat taktik dan strategi, menguji kemampuan fisik, mengasah keterampilan bernyanyi, berhitung, berbicara, dan juga menguji kreativitas anak dalam mengolah dan berinovasi dalam permainan-permainan yang dilakukannya.

Selain itu, permainan juga dapat melatih konsentrasi, kemampuan sosialisasi, menambah wawasan anak, mengasah anak untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam permainan, melatih jiwa kepemimpinan, mematuhi peraturan, dan juga meningkatkan rasa percaya diri anak (Rifa, Iva. 2012:14-21). Sehingga menjadi sebuah kewajiban bagi orang tua ataupun guru yang mengajar setingkat TK dan SD untuk tetap memberikan ruang gerak bagi anak-anak untuk bermain dan juga memfasilitasi serta tidak membatasi anak untuk bermain selama permainan yang dilakukan tidak menyimpang dan membahayakan anak-anak itu sendiri.

Monopoli adalah permainan yang ditujukan agar peserta dapat mengetahui nama-nama negara di dunia atau nama-nama kota di Indonesia. Selain itu, peserta juga dapat memahami cara mengelola uang lewat konsep untung rugi serta mengajarkan konsep tentang kejujuran dan mengetahui aturan dan dapat melaksanakannya dalam permainan (Rifa, Eva, 2012:90).

Monopoli biasanya dimainkan oleh 2-5 orang yang duduk mengelilingi papan monopoli dan masing-masing peserta memiliki bidak yang akan dijalankan berdasarkan jumlah mata dadu yang dilempar dan apabila jumlah mata dadunya sama, maka akan mendapatkan satu kesempatan lagi. Perjalanan bidak dimulai dari kotak start kemudian memutar dan kembali lagi ke start.

Monopoli dapat menjadi media pembelajaran IPA dengan perubahan-perubahan tertentu. Perubahan yang pertama terletak pada gambar yang digunakan. Gambar dalam monopoli IPA yaitu gambar sumber daya alam yang menjadi andalan provinsi-provinsi di Indonesia. Dan juga perubahan dilakukan dalam kartu dana umum dan kartu kesempatan, dimana kartu-kartu tersebut akan dimodifikasi menjadi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi sumber daya alam. Modifikasi yang lainnya adalah penyebutan rumah dan hotel menjadi industri kecil dan industri besar sumber daya alam. Dengan hal tersebut, monopoli dapat menjadi sebuah proses aktif dengan berbagai teknik dan berbagai

macam alat, serta melibatkan hampir semua alat indera yang dapat membantu siswa memahami materi yang sedang diajarkan sesuai dengan karakteristik dalam belajar IPA (Julianto, 2011:5-6). Lebih jauh lagi, monopoli yang dilakukan dalam bentuk permainan akan membantu peserta didik untuk belajar dengan lebih menyenangkan.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi ada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya (Irsyad, Azhar. 2009:1).

Yang dimaksud dengan hasil belajar adalah seperangkat pengetahuan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran yang berupa perubahan perilaku, pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang lebih baik dari sebelumnya dengan menanggapi segala gejala yang terjadi di lingkungannya dan melakukan penyesuaian diri seiring dengan hal-hal yang diperoleh dari proses interaksi dengan lingkungannya.

METODE

Berdasarkan judul penelitian yang dipaparkan di atas, maka bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* (CAR) merupakan salah satu bentuk penulisan karya ilmiah sebagai salah satu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh tenaga pendidikan yang bertujuan untuk memberikan kesempatan guna menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran dan non pembelajaran yang terjadi di dalam kelas secara cermat, sistematis, dan menggunakan kaidah-kaidah keilmuan yang berlaku (Agung, Iskandar. 2012:63-64).

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Lemahputro 1 yang berjumlah 40 orang dengan rincian 22 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Alasan peneliti memilih siswa kelas IV sebagai subyek penelitian karena siswa kelas IV memiliki hasil belajar yang rendah dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan siswa kelas IV perlu dimotivasi untuk belajar.

Dalam penelitian ini, lokasi yang dipilih oleh peneliti adalah SDN Lemahputro 1 Sidoarjo. Peneliti sudah memahami kondisi sekolah, pembelajaran masih dilaksanakan secara konvensional, penggunaan media dalam pembelajaran masih minim, dan guru kelas siap berkolaborasi dengan peneliti.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Dan akan diperoleh hasil yang maksimal berupa peningkatan kualitas pembelajaran apabila penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sesuai prosedur yang benar dan diproses

dengan baik. Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti berkolaborasi dengan guru kelas akan dilaksanakan dalam 2 siklus yang terdiri dari 2 pertemuan untuk setiap siklusnya. Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

Data yang diambil berupa data aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, data hasil belajar siswa, dan data respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media monopoli. Data tersebut diambil dengan teknik observasi, tes, dan angket.

Teknik analisis data observasi menggunakan rumus :

$$p = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

(Indarti, 2008:76)

Dimana:

p : persentase
F : jumlah frekuensi yang dicapai
N : jumlah skor maksimal semua komponen yang diambil

Dari data tersebut, dapat diketahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan kriteria sebagai berikut :

75% - 100% = Sangat tinggi
50% - 74,99% = Tinggi
25% - 49,99% = Sedang
0% - 24,99% = Rendah

(Yoni, 2010:176) (1)

Teknik analisis data angket menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

(Yoni, 2010:176) (2)

Dari data tersebut, dapat diketahui tingkat respon siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media monopoli dengan menggunakan kriteria sebagai berikut :

75% - 100% = Sangat tinggi
50% - 74,99% = Tinggi
25% - 49,99% = Sedang
0% - 24,99% = Rendah

(Yoni, 2010:176) (3)

Teknik analisis data hasil belajar menggunakan rumus :

$$KB = \frac{T_t}{T} \times 100\%$$

(Trianto, 2011:63-64)

Dimana:

KB : ketuntasan belajar
T_t : jumlah siswa yang tuntas belajar

T : jumlah siswa

Penelitian dapat dikatakan berhasil jika telah mencapai indikator yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu : (1) aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media monopoli mencapai keberhasilan 75%. (2) Respon siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan media monopoli mencapai keberhasilan 75%. (3) Hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media monopoli secara individu $\geq 75\%$ dan secara klasikal $\geq 80\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterlaksanaan proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 1.1 :

Tabel 1.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Dengan Media Monopoli Pada Siklus I

		Siklus 1						Σ
		Pertemuan 1			Pertemuan 2			
		Penilai 1	Penilai 2	Penilai 3	Penilai 1	Penilai 2	Penilai 3	
A	1	3	3	3	4	4	3	3,33
S	2	4	4	3	4	4	3	3,67
P	3	3	3	3	4	4	4	3,50
E	4	4	4	3	3	3	4	3,50
K	5	4	4	4	4	4	4	4,00
	6	4	3	3	3	3	4	3,33
K	7	3	3	3	3	3	3	3,00
E	8	3	3	4	4	3	4	3,50
G	9	3	3	3	3	3	3	3,00
I	10	3	2	3	3	3	3	2,83
A	11	3	3	3	4	3	3	3,17
T	12	3	3	4	3	3	4	3,33
A	13	3	3	3	4	3	3	3,17
N	14	4	3	3	4	3	4	3,50
	15	3	3	3	3	3	3	3,00
Jml	50	47	48	53	49	52	49,83	
p	83%	78%	80%	88%	82%	87%	83%	
Ket	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	

Dari Tabel 1.1, dapat diperoleh data aktivitas guru berupa aktivitas melakukan apersepsi mendapatkan nilai 3,33 dengan kategori baik, guru melakukan apersepsi melalui dengan memberikan pertanyaan tentang lingkungan sekitar namun alurnya masih kurang bisa dipahami siswa. Data aktivitas guru mempersiapkan dan memotivasi siswa mendapatkan nilai 3,67 dengan kategori sangat baik, guru memotivasi siswa dengan baik, namun belum mempersiapkan siswa untuk belajar dan belum mengenalkan siswa dengan alat dan sumber

belajar yang akan mereka gunakan. Data aktivitas guru menyampaikan tujuan pembelajaran mendapatkan nilai 3,5 dengan kategori sangat baik, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik, hanya saja belum memberi penjelasan lebih jauh tentang apa saja yang harus dilakukan dan dicapai ada pembelajaran. Data aktivitas guru mengorganisasikan siswa dalam kelompok mendapatkan nilai 3,5 dengan kategori sangat baik, guru mengorganisasikan siswa dengan baik, namun belum sempurna karena dalam proses pengorganisasian masih belum heterogen. Data aktivitas guru menyajikan materi kegiatan mendapat nilai 4 dengan kategori sangat baik, guru menyajikan materi dengan jelas dan siswa memahami materi yang disampaikan. Data aktivitas guru membantu siswa memahami masalah mendapat nilai 3,33 dengan kategori baik, guru dalam memberikan bantuan kepada siswa tidak secara langsung, hanya memberikan penjelasan sekilas mengenai masalah yang terkadang masih belum bisa dipahami siswa. Data aktivitas guru memberikan informasi tentang aturan yang berlaku dalam permainan mendapat nilai 3 dengan kategori baik, guru memberikan peraturan permainan, namun masih belum memberikan penjelasan secara rinci. Data aktivitas guru memberi contoh dan membantu siswa memahami aturan permainan mendapat nilai 3,5 dengan kategori sangat baik, namun guru masih belum memberikan contoh secara langsung, hanya membantu siswa memahami dengan memberikan penjelasan sekilas. Data aktivitas guru melakukan pengawasan permainan mendapat nilai 3 dengan kategori baik, meskipun dalam mengawasi terkadang masih belum dapat menyeluruh. Data aktivitas guru memberi sanksi tegas bagi pelanggar permainan mendapat nilai 2,83 dengan kategori baik, namun guru masih kurang tegas dalam memberikan sanksi kepada pelanggar peraturan. Data aktivitas guru melakukan bimbingan secara kelompok mendapat nilai 3,17 dengan kategori baik, bimbingan dilakukan secara bergiliran antar kelompok. Data aktivitas guru memberikan bimbingan secara individu mendapat nilai 3,33 dengan kategori baik, bimbingan dilakukan ketika siswa secara individu sulit mengerjakan kartu interaktif. Data aktivitas guru memberikan penghargaan sesuai dengan kinerja siswa mendapat nilai 3,17 dengan kategori baik, pemberian penghargaan dihitung berdasarkan nilai keaktifan kelompok dan hasil kinerja kelompok. Data aktivitas guru menyimpulkan materi mendapat nilai 3,5 dengan kategori baik, guru menyimpulkan materi bersama dengan siswa, namun guru masih mendominasi dalam menyimpulkan materi. Data aktivitas memberikan penguatan materi mendapat nilai 3 dengan kategori baik, guru memberikan penguatan di akhir pembelajaran dengan menegaskan kembali materi yang telah dipelajari.

Tabel 1.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Media Monopoli Pada Siklus I

		Siklus 1						Σ
		Pertemuan 1			Pertemuan 2			
		Penilai 1	Penilai 2	Penilai 3	Penilai 1	Penilai 2	Penilai 3	
A	1	3	3	2	4	3	3	3
S	2	3	4	3	3	3	4	3,33
P	3	3	3	3	4	4	3	3,33
E	4	3	3	3	3	3	4	3,17
K	5	3	2	3	4	3	3	3
	6	3	3	3	3	3	3	3
K	7	4	3	3	3	3	3	3,17
E	8	3	2	3	3	3	3	2,83
G.	9	4	3	3	3	4	3	3,33
	10	4	3	4	3	4	3	3,5
Jml		33	29	30	33	33	32	31,67
p		83%	73%	75%	83%	83%	80%	79%
Ket		ST	T	ST	ST	ST	ST	ST

Dari Tabel 1.2 dapat diperoleh data aktivitas siswa mendengarkan penjelasan dari guru mendapat nilai 3 dengan kategori baik, mayoritas siswa sudah mampu bersikap baik saat guru menjelaskan, namun masih terdapat siswa yang berbicara sendiri. Data aktivitas siswa memberikan respon terhadap umpan balik yang dilakukan oleh guru mendapat nilai 3,33 dengan kategori baik, pemberian umpan balik sudah baik, namun hanya beberapa siswa yang mendapat nilai 3,33 dengan kategori baik, dalam pemberian bimbingan terkadang beberapa siswa kurang memperhatikan. Data aktivitas siswa melaksanakan kegiatan sesuai arahan guru mendapat nilai 3,17 dengan kategori baik, dalam beberapa kegiatan siswa masih belum bisa sepenuhnya menjalankan sesuai dengan arahan karena siswa kurang teliti dalam menyimak dan membaca peraturan. Data siswa memahami aturan yang berlaku dalam permainan mendapat nilai 3 dengan kategori baik meski dalam beberapa peraturan, siswa harus menanyakan secara berulang dan diberikan contoh baru mereka bisa memahami sepenuhnya. Data aktivitas siswa melaksanakan permainan sesuai aturan yang berlaku mendapat nilai 3 dengan kategori baik, namun terkadang beberapa siswa masih melakukan kecurangan dan tidak mematuhi peraturan permainan serta beberapa siswa masih belum melaksanakan permainan karena belum sepenuhnya memahami aturan. Data siswa menyusun hasil yang diperoleh dari permainan mendapat nilai 3,17 dengan kategori baik, namun dalam penyusunan hasil yang diperoleh hanya beberapa siswa yang aktif menyusun, dengan kata lain tidak semua anggota kelompok ikut serta. Data siswa bekerja dengan

kelompok mendapatkan nilai 2,83 dengan kategori baik, hal ini disebabkan dalam melaksanakan tugas masih terdapat siswa atau anggota kelompok yang belum bisa bekerja sama dengan baik. Data siswa menyusun sendiri alat yang akan digunakan dalam permainan mendapat nilai 3,33 dengan kategori baik, siswa mempersiapkan sendiri alat yang akan digunakan, namun hanya beberapa orang dalam kelompok yang menyiapkan. Data siswa merapikan sendiri alat yang digunakan dalam permainan mendapat nilai 3,5 dengan kategori sangat baik, siswa merapikan alat dengan sangat baik, meskipun masih terdapat beberapa bagian yang hilang, misalnya mata uang.

Tabel 1.3 Hasil Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Dengan Penerapan Media Monopoli

Sik. 1		A	S	P	E	K	K	E	G	I	A	T	A	N		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
J	1	3	3	3	2	3	2	2	2	4	3	3	2	3	4	3
	2	4	3	3	2	4	3	2	2	3	2	4	2	3	2	3
	3	3	2	4	4	3	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4
	4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	3	3	3
	5	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	1
	6	4	4	4	4	3	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4
	7	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3
	8	3	3	4	2	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2
	9	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	2	3	2	3
	10	4	4	4	4	3	4	3	2	4	2	3	4	3	2	4
U	11	3	3	4	2	3	3	2	2	4	4	2	3	3	2	4
	12	3	4	4	2	3	3	3	4	2	3	4	2	3	4	2
M	13	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	2	4	3	4
	14	2	2	3	2	2	4	4	2	3	2	1	3	4	2	2
L	15	4	4	4	2	2	3	4	2	2	2	4	2	3	3	2
	16	4	4	4	4	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	4
A	17	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	2	3	3	4
	18	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	2	3	3	4
H	19	3	4	2	2	3	3	2	2	4	4	4	2	3	4	4
	20	4	3	3	3	3	3	1	2	2	2	1	1	4	2	2
	21	4	2	2	2	2	4	2	1	1	2	1	3	4	2	4
	22	4	3	3	3	3	3	2	2	4	2	4	2	2	2	2
S	23	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4
	24	4	3	3	2	3	4	2	2	4	4	4	3	4	4	2
I	25	3	2	4	4	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3	2
	26	4	2	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4
S	27	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	4	4	3
	28	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	4	2	3
W	29	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	4
	30	3	4	3	2	3	2	2	4	2	4	4	2	4	3	2
A	31	4	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2
	32	4	3	3	2	2	4	2	2	2	2	3	2	2	4	3
	33	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	2	3	2	3
	34	4	4	4	4	2	2	4	3	4	4	4	2	4	4	2
	35	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	4	4	3
	36	4	2	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4
	37	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	2	3	3	4
	38	4	4	4	2	2	3	4	2	2	2	4	2	3	3	2

Jml	139	120	129	109	114	126	100	94	116	122	130	96	128	114	115
%	91%	79%	85%	72%	75%	83%	66%	62%	76%	80%	86%	63%	84%	75%	76%
Ket	ST	ST	ST	T	ST	ST	T	T	ST	ST	ST	T	ST	ST	ST
Σ	77%														
Ket	ST														

Berdasarkan Tabel 1.3, dapat kita ketahui bahwa siswa menyatakan terdapa perbedaan sebesar 91% antara pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru ini dengan pembelajaran yang dilakukan guru kelasmu selama ini. Sebanyak 79% siswa merasa senang dengan pembelajaran berkelompok. Respon sebanyak 85% diberikan oleh siswa jika pada pembelajaran selanjutnya dilakukan permainan dan pengamatan seperti yang dilakukan guru ini. Sebanyak 72% siswa mendapat banyak materi baru dalam pembelajaran dengan media monopoli. Sebanyak 75% siswa memahami materi dalam pembelajaran dengan menggunakan media monopoli. Sebanyak 83% siswa merespon senang dengan pembelajaran seperti yang dilakukan guru ini. Sebanyak 66% siswa menemukan kemudahan dalam mengikuti pembelajaran dengan media monopoli. Dalam memainkan monopoli, sebanyak 62% siswa mudah dalam memainkannya di pembelajaran ini. Sebanyak 76% siswa merespon aktif dalam pembelajaran dengan media monopoli. Penjelasan materi yang disampaikan guru direspon sebanyak 80% siswa menyatakan penjelasan guru sudah jelas. Sebanyak 86% siswa menyatakan mudah mengerjakan soal evaluasi yang diberikan. Respon siswa tentang penjelasan guru dalam membimbing siswa memahami masalah sebanyak 63%. Sebanyak 84% siswa merespon soal evaluasi yang diberikan telah sesuai dengan materi yang disampaikan guru. Sebanyak 75% siswa merasa terbantu oleh media monopoli. Dan sebanak 76% siswa menemukan banyak pengetahuan tentang materi ini yang dapat kamu jumpai dalam kehidupan.

Tabel 1.4 Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Meia Monopoli Pada Siklus I

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1	EKS	73	TIDAK TUNTAS
2	ND	71	TIDAK TUNTAS
3	AGP	68	TIDAK TUNTAS
4	ASR	70	TIDAK TUNTAS
5	FM	68	TIDAK TUNTAS
6	HS	89	TUNTAS
7	IM	78	TUNTAS
8	KNH	94	TUNTAS
9	MR	79	TUNTAS
10	MDA	78	TUNTAS
11	MAG	82	TUNTAS
12	ODW	78	TUNTAS

13	RSS	69	TIDAK TUNTAS
14	RFJ	71	TIDAK TUNTAS
15	ASM	79	TUNTAS
16	ASH	82	TUNTAS
17	CN	80	TUNTAS
18	EO	76	TUNTAS
19	FYP	75	TUNTAS
20	FS	83	TUNTAS
21	HSA	97	TUNTAS
22	LCK	70	TIDAK TUNTAS
23	MDK	72	TIDAK TUNTAS
24	MZR	70	TIDAK TUNTAS
25	NSP	78	TUNTAS
26	RTU	78	TUNTAS
27	TM	65	TIDAK TUNTAS
28	YM	71	TIDAK TUNTAS
29	SN	96	TUNTAS
30	ANN	88	TUNTAS
31	FMG	69	TIDAK TUNTAS
32	MARM	85	TUNTAS
33	LA	89	TUNTAS
34	BS	72	TIDAK TUNTAS
35	PSR	73	TIDAK TUNTAS
36	DAR	90	TUNTAS
37	AJ	96	TUNTAS
38	FRM	59	TIDAK TUNTAS
KB Klasikal = $T/t \times 100\%$		73%	TIDAK TUNTAS
Rata-Rata Kelas		77,92	TUNTAS

Dari Tabel 1.4 dapat kita ketahui bahwa ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai karena hasil ketuntasan belajar masih kurang dari 80% dan masih terdapat 16 siswa yang belum tuntas secara individu karena hasil yang didapatkan masih belum <75.

Dari hasil yang dipaparkan di atas, maka peneliti menyusun perencanaan pembelajaran yang akan diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV SDN Lemahputro I Sidoarjo yang telah dilaksanakan pada siklus I dengan memperhatikan hasil refleksi yang telah dilakukan.

Perencanaan dilakukan dengan menentukan langkah perbaikan agar indikator penelitian dapat tercapai. Maka dilakukan kembali tahap siklus II yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, mengamati pembelajaran, dan merefleksi pembelajaran. Berikut ini disajikan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus II.

Tabel 1.5. Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Monopoli Pada Siklus II

		Siklus II					
		Pertemuan 1			Pertemuan 2		
		Penilai 1	Penilai 2	Penilai 3	Penilai 1	Penilai 2	Penilai 3
A	1	4	4	4	4	4	4
S	2	4	4	3	4	4	3
P	3	4	4	4	4	4	4
E	4	4	4	3	4	4	4
K	5	4	4	4	4	4	4
	6	4	3	4	3	3	4
K	7	3	3	3	4	4	3
E	8	3	3	4	4	3	3
G	9	3	3	3	3	3	3
I	10	4	4	4	4	4	4
A	11	4	3	4	4	3	4
T	12	3	3	4	3	3	4
A	13	4	4	4	4	4	4
N	14	3	3	4	4	4	4
	15	3	3	3	3	3	3
Jml	54	52	55	56	54	55	55
p	90%	87%	92%	93%	90%	92%	92%
Ket	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST

Dari Tabel 1.5, dapat diperoleh data aktivitas guru berupa aktivitas melakukan apersepsi mendapatkan nilai 4 dengan kategori sangat baik, guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan tentang lingkungan dan melalui lagu sehingga siswa dapat mengikuti dan memahami apersepsi yang dilakukan guru. Data aktivitas guru mempersiapkan dan memotivasi siswa mendapatkan nilai 3,67 dengan kategori sangat baik, guru memotivasi siswa dengan baik dan mempersiapkan siswa untuk belajar serta mengenalkan siswa dengan alat dan sumber belajar yang akan mereka gunakan, namun terkadang masih ada beberapa bagian yang terlewatkan. Data aktivitas guru menyampaikan tujuan pembelajaran mendapatkan nilai 4 dengan kategori sangat baik, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik, dengan memberikan penjelasan lebih jauh tentang apa saja yang harus dilakukan dan dicapai ada pembelajaran. Data aktivitas guru mengorganisasikan siswa dalam kelompok mendapatkan nilai 3,83 dengan kategori sangat baik, guru mengorganisasikan siswa dengan baik dan memperhatikan tingkat heterogen dalam kelompok, namun jumlah anggota dalam kelompok masih belum sama. Data aktivitas guru menyajikan materi kegiatan mendapat nilai 4 dengan kategori sangat baik, guru menyajikan materi dengan jelas dan siswa

memahami materi yang disampaikan. Data aktivitas guru membantu siswa memahami masalah mendapat nilai 3,5 dengan kategori sangat baik, guru dalam memberikan bantuan kepada siswa dan memberikan penjelasan mengenai masalah yang belum bisa dipahami siswa, namun terkadang penjelasan guru masih terlalu cepat meski bahasa yang digunakan sudah dapat dipahami oleh siswa. Data aktivitas guru memberikan informasi tentang aturan yang berlaku dalam permainan mendapat nilai 3,33 dengan kategori baik, guru memberikan peraturan permainan dan memberikan penjelasan meskipun belum rinci karena informasi permainan sudah terdapat dalam lembar aturan permainan. Data aktivitas guru memberi contoh dan membantu siswa memahami aturan permainan mendapat nilai 3,33 dengan kategori sangat baik, namun guru memberikan contoh secara langsung, namun dalam membantu siswa memahami aturan, guru belum memberikan penjelasan lebih rinci pada siswa. Data aktivitas guru melakukan pengawasan permainan mendapat nilai 3 dengan kategori baik, meskipun dalam mengawasi terkadang masih belum dapat menyeluruh. Data aktivitas guru memberi sanksi tegas bagi pelanggar permainan mendapat nilai 4 dengan kategori baik, guru sudah tegas dalam memberikan sanksi kepada pelanggar peraturan. Data aktivitas guru melakukan bimbingan secara kelompok mendapat nilai 3,67 dengan kategori baik, bimbingan dilakukan secara bergiliran antar kelompok. Data aktivitas guru memberikan bimbingan secara individu mendapat nilai 3,33 dengan kategori baik, bimbingan dilakukan ketika siswa secara individu sulit mengerjakan kartu interaktif. Data aktivitas guru memberikan penghargaan sesuai dengan kinerja siswa mendapat nilai 4 dengan kategori baik, pemberian penghargaan dihitung berdasarkan nilai keaktifan kelompok dan hasil kinerja kelompok. Data aktivitas guru menyimpulkan materi mendapat nilai 3,67 dengan kategori baik, guru menyimpulkan materi bersama dengan siswa, namun guru masih mendominasi dalam menyimpulkan materi. Data aktivitas memberikan penguatan materi mendapat nilai 3 dengan kategori baik, guru memberikan penguatan di akhir pembelajaran dengan menegaskan kembali materi yang telah dipelajari.

Tabel 1.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Monopoli Pada Siklus II

		Siklus 2					
		Pertemuan 1			Pertemuan 2		
		Penilai 1	Penilai 2	Penilai 3	Penilai 1	Penilai 2	Penilai 3
A	1	4	4	3	4	4	4
S	2	4	4	3	4	4	4
P	3	4	4	4	4	4	3

E	4	3	3	4	4	4	3	3,5
K	5	3	3	3	3	3	4	3,17
	6	3	3	4	3	3	4	3,33
K	7	3	3	3	4	3	4	3,33
E	8	3	3	4	4	4	4	3,67
G.	9	4	3	4	4	4	4	3,83
	10	4	3	3	4	4	3	3,5
Jml	35	33	35	38	37	37	37	35,83
p	88%	83%	88%	95%	93%	93%	90%	
Ket	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST

Dari Tabel 1.6 dapat diperoleh data aktivitas siswa mendengarkan penjelasan dari guru mendapat nilai 3,83 dengan kategori baik, mayoritas siswa sudah mampu bersikap baik saat guru menjelaskan. Data aktivitas siswa memberikan respon terhadap umpan balik yang dilakukan oleh guru mendapat nilai 3,83 dengan kategori baik, pemberian umpan balik sudah baik, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum memberi umpan balik. Data aktivitas siswa memperhatikan bimbingan yang diberikan guru mendapat nilai 3,83 dengan kategori baik, dalam pemberian bimbingan perhatian siswa sudah tertuju pada guru.. Data aktivitas siswa melaksanakan kegiatan sesuai arahan guru mendapat nilai 3,5 dengan kategori baik, dalam beberapa kegiatan siswa sudah bisa sepenuhnya menjalankan sesuai dengan arahan meski terkadang siswa kurang teliti dalam menyimak dan membaca peraturan. Data siswa memahami aturan yang berlaku dalam permainan mendapat nilai 3,17 dengan kategori baik meski dalam beberapa peraturan, siswa harus menanyakan secara berulang dan diberikan contoh baru mereka bisa memahami sepenuhnya. Data aktivitas siswa melaksanakan permainan sesuai aturan yang berlaku mendapat nilai 3,33 dengan kategori baik, namun terkadang beberapa siswa masih melakukan kecurangan dan tidak mematuhi peraturan permainan. Data siswa menyusun hasil yang diperoleh dari permainan mendapat nilai 3,33 dengan kategori baik, namun dalam penyusunan hasil yang diperoleh masih ada salah satu anggota kelompok yang belum berpartisipasi aktif. Data siswa bekerja dengan kelompok mendapatkan nilai 3,67 dengan kategori baik, hal ini disebabkan dalam melaksanakan tugas masih terdapat siswa atau anggota kelompok yang belum bisa bekerja sama dengan baik namun hanya pada sebagian kelompok, kelompok yang lain sudah mampu bekerja sama dengan baik. Data siswa menyusun sendiri alat yang akan digunakan dalam permainan mendapat nilai 3,83 dengan kategori baik, siswa mempersiapkan sendiri alat yang akan digunakan dibantu dengan anggota kelompok secara bersama. Data siswa merapikan sendiri alat yang digunakan dalam permainan mendapat nilai 3,5 dengan kategori sangat baik, siswa merapikan alat dengan sangat baik, meskipun masih terdapat beberapa bagian yang hilang, misalnya mata uang.

Tabel 1.7 Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Monopoli Pada Siklus II

Sik. 2		A	S	P	E	K	K	E	G	I	A	T	A	N		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
J	1	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	4	3
	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
	3	3	3	4	4	3	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4
	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3
	5	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3
	6	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
	7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
	8	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4
U	9	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3
	10	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4
M	11	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4
	12	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3
L	13	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	2	4	3	4
	14	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3
A	15	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3
	16	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	2	4	3	4
H	17	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4
	18	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	2	3	3	4
S	19	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4	2	4	4	4
	20	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2
	21	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4
	22	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3
I	23	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4
	24	4	3	3	3	3	4	3	2	4	4	4	3	4	4	3
S	25	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3
	26	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4
W	27	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3
	28	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3
A	29	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4
	30	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	2	4	3	3
	31	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
	32	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3
	33	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3
	34	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	2	4	4	3
	35	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3
	36	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4
	37	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	2	3	3	4
	38	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3
Jml	141	129	135	124	126	135	120	118	130	133	141	114	133	127	129	
%	93%	85%	89%	82%	83%	89%	79%	78%	86%	88%	93%	75%	88%	84%	85%	
Ket	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST	ST
Σ	85%															
Ket	ST															

Berdasarkan Tabel 4.7, dapat kita ketahui bahwa siswa menyatakan terdapat perbedaan sebesar 93% antara pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru ini dengan pembelajaran yang dilakukan guru kelasmu selama ini. Sebanyak 85% siswa merasa senang dengan pembelajaran berkelompok. Respon sebanyak 89% diberikan oleh siswa jika pada pembelajaran selanjutnya dilakukan permainan dan pengamatan seperti yang dilakukan guru ini. Sebanyak 82% siswa mendapat banyak materi baru dalam pembelajaran dengan media monopoli. Sebanyak 83% siswa memahami materi dalam pembelajaran dengan menggunakan media monopoli. Sebanyak 89% siswa merespon senang dengan

pembelajaran seperti yang dilakukan guru ini. Sebanyak 79% siswa menemukan kemudahan dalam mengikuti pembelajaran dengan media monopoli. Dalam memainkan monopoli, sebanyak 78% siswa mudah dalam memainkannya di pembelajaran ini. Sebanyak 86% siswa merespon aktif dalam pembelajaran dengan media monopoli. Penjelasan materi yang disampaikan guru direspon sebanyak 88% siswa menyatakan penjelasan guru sudah jelas. Sebanyak 93% siswa menyatakan mudah mengerjakan soal evaluasi yang diberikan. Respon siswa tentang penjelasan guru dalam membimbing siswa memahami masalah sebanyak 75%. Sebanyak 88% siswa merespon soal evaluasi yang diberikan telah sesuai dengan materi yang disampaikan guru. Sebanyak 84% siswa merasa terbantu oleh media monopoli. Dan sebanyak 85% siswa menemukan banyak pengetahuan tentang materi ini yang dapat kamu jumpai dalam kehidupan.

Tabel 1.8 Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Media Monopoli Pada Siklus II

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1	EKS	77	TUNTAS
2	ND	74	TIDAK TUNTAS
3	AGP	72	TIDAK TUNTAS
4	ASR	82	TUNTAS
5	FM	80	TUNTAS
6	HS	100	TUNTAS
7	IM	80	TUNTAS
8	KNH	90	TUNTAS
9	MR	88	TUNTAS
10	MDA	83	TUNTAS
11	MAG	80	TUNTAS
12	ODW	86	TUNTAS
13	RSS	87	TUNTAS
14	RFJ	80	TUNTAS
15	ASM	88	TUNTAS
16	ASH	85	TUNTAS
17	CN	79	TUNTAS
18	EO	82	TUNTAS
19	FYP	79	TUNTAS
20	FS	79	TUNTAS
21	HSA	93	TUNTAS
22	LCK	76	TUNTAS
23	MDK	83	TUNTAS
24	MZR	79	TUNTAS
25	NSP	85	TUNTAS
26	RTU	75	TUNTAS
27	TM	78	TUNTAS
28	YM	78	TUNTAS
29	SN	93	TUNTAS
30	ANN	75	TUNTAS
31	FMG	76	TUNTAS

32	MARM	83	TUNTAS
33	LA	90	TUNTAS
34	BS	97	TUNTAS
35	PSR	80	TUNTAS
36	DAR	95	TUNTAS
37	AJ	85	TUNTAS
38	FRM	82	TUNTAS
KB Klasikal = $Tt/T \times 100\%$		95%	TIDAK TUNTAS
Rata-Rata Kelas		83,00	TUNTAS

Dari Tabel 4.8 dapat kita ketahui bahwa ketuntasan belajar secara klasikal sudah tercapai karena hasil ketuntasan belajar memperoleh persentase 95% dalam artian masih terdapat 2 siswa yang belum tuntas belajar dan secara individu dikatakan tuntas jika memperoleh nilai ≥ 75 .

Tercapainya ketuntasan belajar, tidak lepas dari beberapa aspek yang menunjang dalam proses pembelajaran. Aspek-aspek tersebut meliputi aktivitas siswa dan aktivitas guru. Aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan persentase 79% dan pada siklus II mendapat persentase 90%, sehingga aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 11%. Dalam siklus II, siswa sudah mampu menjalankan permainan sesuai dengan peraturan yang berlaku meski terkadang masih terdapat siswa yang melanggar aturan dan berbuat curang, namun hal tersebut langsung diberikan sanksi tegas oleh guru. Kecurangan biasanya terjadi jika siswa yang melanggar tidak mau mengerjakan atau melengkapi kartu interaktif yang dimilikinya. Dan juga menjalankan permainan sesuai dengan gilirannya. Padahal masing-masing peserta memiliki bidak yang akan dijalankan berdasarkan jumlah mata dadu yang telah dilempar di awal permainan.

Dan siswa juga sudah mampu mengisi kartu interaktifnya sendiri yang diperoleh pada setiap permainan. Dari kartu interaktif tersebut, siswa dapat menyusun sendiri pengetahuannya melalui analisis yang dilakukan oleh siswa. Dengan hal tersebut, monopoli dapat menjadi sebuah proses aktif dengan berbagai teknik dan berbagai macam alat, serta melibatkan hampir semua alat indera yang dapat membantu siswa memahami materi yang sedang diajarkan sesuai dengan karakteristik dalam belajar IPA (Julianto, 2011:5-6). Seperti teori yang diungkapkan oleh Piaget bahwa hasil belajar dapat terbentuk melalui beberapa proses penting, yaitu proses asimilasi dan proses akomodasi. Seperti yang diungkapkan dalam teori Piaget (dalam Sapriati, Amalia, dkk. 2009:1.5). Sehingga hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun sebuah proses pembelajaran, guru tidak boleh memandang siswa hanya sebagai botol kosong yang siap untuk diisi, namun guru harus memandang siswa sebagai individu yang harus secara aktif

membangun pengetahuannya (Sapriati, Amilia. 2009:1.14). sehingga guru memberikan kartu interaktif yang harus diselesaikan sendiri oleh siswa.

Meningkatnya aktivitas siswa, tidak lepas dari bimbingan guru yang semakin baik. Aktivitas guru pada siklus I mendapatkan persentase sebesar 83% dan semakin meningkat 9% sehingga pada siklus II aktivitas guru mendapatkan persentase sebesar 92%. Guru mampu memberikan apersepsi dengan baik kepada siswa. Pemberian apersepsi akan membuat siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran. Karena siswa melihat kaitan atau hubungan dengan apa yang telah dikenal atau sesuai dengan pengalaman yang telah mereka peroleh sebelumnya atau sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Kegiatan apersepsi dilakukan dengan mengajukan pertanyaan tentang bahan pelajaran dan meminta siswa mengajukan pendapat tentang pengalaman yang mereka miliki yang berkaitan dengan materi serta menunjukkan manfaat dari materi yang dipelajari.

Guru juga mampu memotivasi siswa dengan baik dan mempersiapkan siswa untuk belajar. Pemberian motivasi dapat dilakukan dengan memberikan pujian verbal, menilai dengan bijaksana, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, memberikan perhatian, memberikan contoh, dan memberikan rasa nyaman kepada siswa untuk belajar. Dalam proses belajar, harus diperhatikan hal apa saja yang dapat mendorong siswa untuk belajar dengan lebih baik. Karena pemberian motivasi yang kuat sangat dibutuhkan siswa untuk dapat belajar dan mencapai target yang diinginkan (Slameto, 2012:58).

Selain itu, guru selalu memberikan pengawasan selama permainan dan memberikan sanksi tegas kepada siswa yang melanggar peraturan permainan. Seorang guru harus mampu bersikap seperti seorang pelatih dan harus memberikan disiplin yang wajar atas setiap pelanggaran yang dilakukan oleh siswa, namun pemberian disiplin tidak menekan siswa. Seorang guru juga tidak boleh membuat sanksi disiplin berupa hukuman fisik. Sebaiknya guru memberikan sanksi yang bersifat edukatif kepada siswa yang melanggar peraturan (Vera, Adelia. 2012:168-169). Dalam pembelajaran yang telah dilakukan, guru memberikan sanksi disiplin berupa pengurangan point kelompok dan memberikan pertanyaan kepada siswa yang melanggar dengan jumlah soal seperti jumlah pelanggaran yang dilakukan.

Dalam permainan, guru juga memberikan bimbingan agar siswa mampu menjalankan permainan sesuai dengan aturan dan agar siswa mampu melengkapi kartu interaktif yang didapatkan pada setiap permainan. Dalam memberikan bimbingan, guru harus dapat memusatkan perhatian agar siswa tidak menyimpang dari topik yang ingin dicapai. Guru juga harus memperjelas

masalah dengan memberikan uraian-uraian yang jelas agar siswa dapat memiliki dasar terhadap pandangan yang diajukan. Bimbingan juga perlu dilakukan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Anitah W., Sri, dkk. 2009:8.21-8.24).

Disetiap akhir permainan, guru memberikan penghargaan untuk setiap kelompok yang memiliki point tertinggi. Point diberikan untuk setiap keberhasilan yang dicapai siswa secara kelompok maupun secara individu. Pemberian penghargaan merupakan kebutuhan rasa berguna, penting, dihargai, dikagumi, dan dihormati oleh orang disekitarnya. Dalam hal ini siswa berusaha mencapai hasil sebaik-baiknya untuk mengesankan orang lain. Juga ingin membuktikan bahwa mereka juga bisa sukses (Slameto, 2010:171-173). Dari hal tersebut, jika siswa diberikan penghargaan sesuai dengan kemampuannya, maka siswa akan lebih terpacu lagi untuk belajar.

Diakhir pembelajaran, guru juga memberikan evaluasi melalui pemberian lembar penilaian yang harus diselesaikan siswa dalam waktu yang ditentukan. Kegiatan ini wajib dilakukan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya kemampuan yang diharapkan telah dikuasai oleh siswa. Memberikan evaluasi juga harus memperhatikan jenis tes, materi, waktu untuk pengerjaan, dan juga pelaksanaannya (Anitah W., Sri, dkk. 2009:4.36). Dari pembelajaran yang telah dilaksanakan, respon yang diberikan siswa sudah lebih baik. Pada siklus I, persentase respon siswa sebesar 77% dan naik sebesar 8%, sehingga pada siklus II respon siswa mendapatkan persentase sebesar 85%.

Secara keseluruhan, penerapan media monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada setiap siklus mengalami peningkatan kualitas. Aktivitas guru, aktivitas siswa, respon positif yang diberikan siswa, dan hasil belajar kognitif mengalami peningkatan, sehingga tercapai seluruh indikator keberhasilan penelitian. Dengan demikian, penerapan media monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sudah efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan media monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV SDN Lemahputro I Sidoarjo maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru pada saat melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menerapkan media monopoli selama 2 siklus berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan sebesar 9%. Begitu juga dengan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan

menerapkan media monopoli mengalami peningkatan sebesar 11%.

Hasil belajar siswa kelas IV SDN Lemahputro I Sidoarjo setelah mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menerapkan media monopoli selama 2 siklus mengalami peningkatan. Hasil belajar kognitif mengalami peningkatan sebesar 22%.

Respon siswa kelas IV SDN Lemahputro I Sidoarjo terhadap penerapan media monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam selama 2 siklus sangat baik dan mengalami peningkatan sebesar 8%.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Lemahputro I Sidoarjo, maka peneliti memberikan saran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat menerapkan media monopoli dalam pembelajaran. Media monopoli yang dikemas dalam bentuk permainan akan lebih memotivasi siswa dan mengubah pandangan siswa untuk belajar dengan lebih menyenangkan. Selanjutnya melalui permainan yang diberikan diharapkan dapat memacu semangat siswa untuk benar-benar belajar memahami materi ketika kegiatan diskusi dan belajar bekerjasama dengan anggota kelompok agar dapat memperoleh skor tertinggi dalam permainan karena keberhasilan dan nilai yang diperoleh individu akan menambah nilai keberhasilan kelompok. Semakin semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, maka hasil belajar siswa akan semakin meningkat.

Dalam melakukan kegiatan pembelajaran, guru sebaiknya berperan sebagai fasilitator dan pembimbing serta melibatkan siswa secara maksimal dalam menerapkan dan memainkan media monopoli. Bentuk keterlibatan siswa dapat dilakukan dengan membentuk kelompok untuk menyusun dan melakukan permainan serta menyelesaikan masalah sendiri sedangkan guru hanya sebagai pembimbing siswa.

Penerapan media monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa, hendaknya disesuaikan dengan materi dan kompetensi dasar yang hendak dicapai. Hal ini disebabkan tidak semua kompetensi dasar dapat diajarkan menggunakan media monopoli.

DAFTAR PUSTAKA

Acep, Yoni, dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Familia

Agung, Iskandar. 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*. Jakarta: Bentari Buana Murni

Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Yasma Pustaka

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press

Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: FBS Unesa

Julianto. 2011. *Model Pembelajaran IPA*. Surabaya: Unesa University Press

Julianto, dkk. 2011. *Teori dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa University Press

Margono, S. 2009. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Purwanto, M. Ngalm. 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan di Luar Sekolah*. Jogjakarta: Flashbooks

Sadiman, Arief S. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press

Sapriati, Amalia, dkk. 2009. *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta

Sri W, Anitah., dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press

Sumardi, Yosaphat. 2008. *Konsep Dasar IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Supratiknya, A. 2012. *Penilaian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes*. Yogyakarta : Penerbit Universitas Sanata Dharma

Vera, Adelia. 2012. *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Outdoor Study)*. Jogjakarta: Diva Press

Wardhani, IGAK, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka